

NIA0001-US



PATENT

3691
#6
BT
5-22-03

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re the Application of:

JIRO ONOYAMA

Serial No. 10/073,949

Art Unit: 2161

Filed: FEBRUARY 4, 2002

Examiner: Unknown

For: SELLING SYSTEM OF PERFORMANCE TICKET

RECEIVED

MAY 19 2003

CLAIM TO PRIORITY UNDER 35 U.S.C. § 119

GROUP 3600

Sir:

The benefit of the filing date of the following prior application filed in the following foreign country is hereby requested and the right of the priority provided under 35 U.S.C. § 119 is hereby claimed:

Japanese Patent Appln. No. 2001-345697 filed November 12, 2001

In support of this claim, filed herewith is a certified copy of said foreign application.

Respectfully submitted,

By:

Michael D. Bednarek
Reg. No. 32,329

Date: **May 15, 2003**
SHAW PITTMAN LLP
1650 Tysons Boulevard
McLean, VA 22102
Tel: (703) 770-7606

日本国特許庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出願年月日
Date of Application:

2001年11月12日

出願番号
Application Number:

特願2001-345697

[ST.10/C]:

[JP2001-345697]

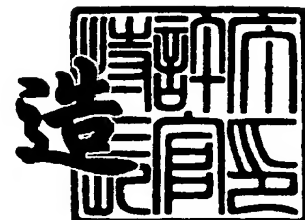
出願人
Applicant(s):

有限会社ホワイト・リリー

2002年 7月19日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

及川耕造



出証番号 出証特2002-3057751

【書類名】 特許願

【整理番号】 MP131004

【提出日】 平成13年11月12日

【あて先】 特許庁長官殿

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都世田谷区深沢 5 - 2 - 9 - 5 0 4

 【氏名】 小野山二郎

【特許出願人】

 【住所又は居所】 東京都世田谷区深沢 5 - 2 - 9 - 5 0 4

 【氏名又は名称】 有限会社ホワイト・リリー

【代理人】

 【識別番号】 100080838

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 三浦 光康

【手数料の表示】

 【予納台帳番号】 065456

 【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

 【物件名】 明細書 1

 【物件名】 図面 1

 【物件名】 要約書 1

【プルーフの要否】 要

【書類名】

明細書

【発明の名称】

興行チケットの販売システム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 サーバが通信網を利用して顧客端末に興行チケットの興行情報を提供する興行チケットの販売システムにおいて、サーバは、興行情報 DB に格納されている興行情報を送信する興行情報送信機能と、購入手続情報 DB に格納され、かつ当該興行のチケットの応募に関しては「抽選方式」と「オークション方式」の選択の仕方がある旨を顧客端末の表示画面に示す購入情報を送信する申込手続送信機能と、オークション会場に参加する応募者に対して応募総数とチケット販売枚数を基準とする当選確率ルールに基づいて得られた当選確率情報を送信する当選確率送信機能と、前記抽選方式を選んだ応募者に対しては抽選手段で抽選し、一方、オークション方式を選んだ参加者に対しては落札手段で落札し、落札者並びに当選者には当選した旨を送信する当選通知送信機能を備えた興行チケットの販売システム。

【請求項 2】 請求項 1 に於いて、当選確率ルールは、申込受付期間終了後に、当該興行の応募総数の比率に対応して「抽選方式」と「オークション方式」にそれぞれ平等ないし平等的に振り分ける計算式を有することを特徴とする興行チケットの販売システム。

【請求項 3】 請求項 1 に於いて、サーバは応募者識別手段を有し、この応募者識別手段は、少なくとも抽選方式選択者情報 DB に登録された応募者が、さらにオークション会場にも参加してきた場合に、チェックする機能を有することを特徴とする興行チケットの販売システム。

【請求項 4】 請求項 1 に於いて、サーバは、オークション情報の状態を送信する進捗状況送信機能を備えていることを特徴とする興行チケットの販売システム。

【請求項 5】 サーバが通信網を利用して顧客端末に興行チケットの興行情報を提供する興行チケットの販売システムにおいて、サーバは、興行情報 DB に格納され、かつ当該興行のチケットの応募に関しては「抽選方式」と「オークション方式」の選択の仕方がある旨を顧客端末の表示画面に示す興行情報を送信する興

行情報送信機能と、購入手続情報DBに格納された購入情報を送信する申込手續送信機能と、オークション会場に参加する応募者に対して応募総数とチケット販売枚数を基準とする当選確率ルールに基づいて得られた当選確率情報を送信する当選確率送信機能と、前記抽選方式を選んだ応募者に対しては抽選手段で抽選し、一方、オークション方式を選んだ参加者に対しては落札手段で落札し、落札者並びに当選者には当選した旨を送信する当選通知送信機能を備えた興行チケットの販売システム。

【請求項6】 請求項5に於いて、サーバはインターネットでのチケットの販売に関し、アクセスしてきた顧客端末に対して選択肢画面で「抽選方式」か「オークション方式」かのいずれか一方を選択するように促すことを特徴とする興行チケットの販売システム。

【請求項7】 請求項6に於いて、顧客端末の表示画面には、申込データ入力画面に必要な事項を入力し、最終申込ボタンをクリックして申込が完了する以前に、当該興行の当選確率が判明した後に、当該興行のチケットをどうしても欲しい人には、定価よりも高くはなるが、もう一つの購入方式を提供する旨を予め告知することを特徴とする興行チケットの販売システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、顧客端末に対し、通信網を介して演芸、演劇、音楽、スポーツなどの興行のチケットを販売する興行チケットの販売システムに関する。

【0002】

【従来の技術】

従来のチケット販売システムは、先着方式か、又は抽選方式かのいずれかであり、顧客が購入方法を自由に選べない。また、先着方式によるチケット販売は、普通一般に電話予約が大半であり、次いでネット販売がこれに続いている。しかし、これらの販売方法は、どちらも販売開始直前ないし販売開始時に応募者がどっと殺到し、安全性、ダフ屋の登場などの観点から色々と社会的な問題が提起されている。例えば人気があるコンサートやスポーツの場合、前日、前々日から並

ぶので、人に対する管理ないし完全性が懸念されている。またコンピューター・ソフトを駆使してまとまった枚数を確保し、かつ高値で欲しい人に転売することを目的とする「チケット・ゲッター」と称する集団も出現している。

【0003】

ところで、例えばコンサートのチケット料金は、そのアーティストのイメージ、主催者側の姿勢等の問題があって、必ずしも市場の動向（需給）を勘案して決められない。この点市場の動向を勘案して値段を決める商品とは相違する。

換言すれば、主催者側としては、興行のチケット料金を決める際に、興行内容によってはチケットの入手が困難と予想される場合であっても、顧客の社会的或いは合理的な意思を無視して超高額な値段をつけにくい。その結果、定められたチケット料金に対して需要が供給を大幅に上回り、「いわゆるダフ屋」的行為を行う金券ショップ、ネット・オークションが多発し、今や主催者側にとってダフ屋防止対策が大きな問題となっている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

本発明の第1の目的は、買い手は自らが希望する購入方法を選ぶことができる反面、売り手にとっては、第三者の「ダフ屋」的行為を抑制し、その分収益を増大させることである。第2の目的は、当選確率の面に於いて、「抽選方式」を選択した人と「オークション方式」を選択した人とを公平に取り扱うことである。第3の目的は、「オークション方式」を選択した人の落札価格を、従来のダフ屋の取引価格よりも下回るようにすることである。第4の目的は、発売と同時に注文が殺到する不便さ、電話やネットの申込による不公平感などを解消することである。

【0005】

【課題を解決するための手段】

本発明の興行チケットの販売システムは、サーバが通信網を利用して顧客端末に興行チケットの興行情報を提供する興行チケットの販売システムにおいて、サーバは、興行情報DBに格納されている興行情報を送信する興行情報送信機能と、購入手続情報DBに格納され、かつ当該興行のチケットの応募に関しては「抽

選方式」と「オークション方式」の選択の仕方がある旨を顧客端末の表示画面に示す購入情報を送信する申込手続送信機能と、オークション会場に参加する応募者に対して応募総数とチケット販売枚数を基準とする当選確率ルールに基づいて得られた当選確率情報を送信する当選確率送信機能と、前記抽選方式を選んだ応募者に対しては抽選手段で抽選し、一方、オークション方式を選んだ参加者に対しては落札手段で落札し、落札者並びに当選者には当選した旨を送信する当選通知送信機能を備えていることを特徴とする。

【 0 0 0 6 】

上記構成に於いて、当選確率ルールは、申込受付期間終了後に、当該興行の応募総数の比率に対応して「抽選方式」と「オークション方式」にそれぞれ平等ないし平等的に振り分ける計算式を有することを特徴とする。

また本発明の興行チケットの販売システムは、サーバが通信網を利用して顧客端末に興行チケットの興行情報を提供する興行チケットの販売システムにおいて、サーバは、興行情報DBに格納され、かつ当該興行のチケットの応募に関しては「抽選方式」と「オークション方式」の選択の仕方がある旨を顧客端末の表示画面に示す興行情報を送信する興行情報送信機能と、購入手続情報DBに格納された購入情報を送信する申込手続送信機能と、オークション会場に参加する応募者に対して応募総数とチケット販売枚数を基準とする当選確率ルールに基づいて得られた当選確率情報を送信する当選確率送信機能と、前記抽選方式を選んだ応募者に対しては抽選手段で抽選し、一方、オークション方式を選んだ参加者に対しては落札手段で落札し、落札者並びに当選者には当選した旨を送信する当選通知送信機能を備えていることを特徴とする。

【 0 0 0 7 】

上記構成に於いて、サーバはインターネットでのチケットの販売に関し、アクセスしてきた顧客端末に対して選択肢画面で「抽選方式」か「オークション方式」かのいずれか一方を選択するように促すことを特徴とする。

【 0 0 0 8 】

【発明の実施の形態】

図1は興行チケットの販売システムを示す概略説明図である。図1を参照にし

て本販売システムの基本的な用語について説明する。ここで「興行」とは、演芸、演劇、音楽、スポーツなどの役務をいう。したがって、例えばコンサートのチケットとは、コンサート会場に入るための入場券を意味する。ここでは、本発明の特徴を理解するために、入場券にS席、A席など座席指定があるか否かを問わない。本発明は、サーバが通信網を介して顧客端末に入場券の申し込みをし、一方、顧客端末がサーバの申し込み条件（内容）を納得した上で、「抽選方式」か、それとも「オークション方式」かの少なくとも2通りの購入方法を選択することに特徴がある。

【0009】

さて、1はチケットの販売店2内に設置されたサーバである。サーバ1はチケット販売に関する情報を保持するWebコンピュータに相当するから、出入力手段、メインプログラムに基づいて本発明の販売システムを実行する制御手段、各種データベース(DB)やルールを格納する記憶手段(記憶部)などを備えている。またサーバ1は通信網3に無線ないし電話回線を介して接続されている。したがって、サーバ1は通信網3に接続され、かつ、情報記憶媒体に情報を保持していれば良いから、複数個設けても良い。通信網3は、いわゆるインターネットが採用されている。

【0010】

一方、4はサーバ1に通信網3を介して接続した多数の顧客端末である。顧客端末4は一般消費者としての顧客5が、例えば家庭内で占有するノートパソコンなどに相当するから、ホームページを閲覧するためのソフトウェアであるブラウザ6を有する。したがって、顧客5は、ブラウザ6を介して顧客端末4の表示画面7でサーバ1のホームページを閲覧し、かつ操作手段8で所望するチケットを購入(ダウンロード)した場合には、その制御装置9に電氣的に接続する記憶手段10に本システムの興行情報を受取ることができる。

【0011】

次に図2はサーバ1の構成を示すブロック図である。図2を参照にしてサーバ1を構成する用語について説明する。11は制御部(例えばCPU)で、この制御部11は図3で示すような各種の機能を有する。12は時計で、この時計12

は、例えば販売店 2 の管理者 2 a がサーバ 1 の記憶部に対して興行に関するチケットの内容（募集時期、申込期間など）、販売条件（二者択一、応募資格など）を入力する場合、後述するオークションのステップに入った時などに利用される。1 3 はキーボードなどの操作手段である。

【0 0 1 2】

1 5 はメインプログラム記憶部である。ここで記憶部の用語はサーバ 1 の記憶手段を意味するが、本実施例では説明の便宜上、記憶部を区別して説明する。なお、記憶手段はハードディスク、フレキシブルディスク、光ディスクなどである。メインプログラム記憶部 1 5 は、ROM、磁気ディスクなどの記憶媒体で構成されており、サーバ 1 の各機能を制御するためのメインプログラムを格納している。

【0 0 1 3】

1 6 は作業用メモリ記憶部で、この作業用メモリ記憶部 1 6 は、管理者 2 a が操作手段 1 3 を介し、例えばコンサートのタイトル、芸名、日時、会場、料金、申込受付期間、オークション情報などを入力すると、制御部 1 1 の制御の際に必要とするデータを一時的に格納する。

1 7 は興行に関する興行情報記憶部である。この興行情報記憶部 1 7 に記憶されたデータの内容は、図 5 及び図 6 に示すとおりである。

1 8 は情報管理部である。この情報管理部 1 8 は制御部 1 1 の機能の一つとも言うべきであるが、本実施例では、情報を格納すると言うよりも、制御部 1 1 のバス 1 1 a に接続し、かつ時計、カウント手段、各 DB の更新情報を管理すると言う意味合いで、独立の短冊で示してある。その他サーバ 1 は、印刷手段 1 9、表示手段 2 0、出入力手段 2 1、作図プログラム 2 2 などを有している。

【0 0 1 4】

さて、次の用語は、本発明の特定要件に関連する。2 5 は応募者等の情報記憶部である。応募者等の情報記憶 2 5 には、少なくとも当該興行に関する応募者名とその総数、抽選方式を選択した選択者名とその数、オークション方式を選択した選択者名とその数が記憶される。

2 6 はカウント手段で、このカウント手段 2 6 は、顧客端末 4 を介してサーバ 1

にアクセスして来た顧客 5 が、サーバ 1 が出力した興行情報の画面を見ながら本システムの販売概要を納得した後に、「申込ボタン」をクリックした時（当該興行のチケットを購入する意志表示をした時）に、「カウント+1」として応募総数に加える。

【 0 0 1 5 】

27 は当選確立ルールである。この当選確率ルール 27 は、当該興行の応募総数とチケットの販売数の比率に対応している。本実施例では、顧客端末 4 の表示画面 7 で見ることができる選択肢画面において、サーバ 1 は応募総数が確定後に「抽選方式」と「オークション方式」の何れかを選択するように顧客 5 に促すが、この時の当選確立は、いずれを選択しても同じ確率（例えば当該応募総数の比率に対応して 10% ずつとか、20% ずつとか）になるように設定されている。

【 0 0 1 6 】

28 は抽選手段である。この抽選手段 28 は、応募総数が確定後に「抽選方式」を選んだ人を対象に公平に当選者を決める。抽選手段としては乱数テーブルが採用されている。ところで、普通一般に、入場券には S 席、A 席、B 席など座席指定があるが、このような場合には、当然、各座席指定に対応して順次抽選が行なわれる。抽選日は申込受付期間+選択期間経過後に、遅滞なく実施される。

【 0 0 1 7 】

29 はオークション会場等の記憶部である。このオークション会場等の記憶部 29 には、オークションの会場、オークションの進捗状況、落札情報などが記憶される。なお、応募者識別手段 50 や落札手段 46 については後述する。

次に、図 3 はサーバの主要部を示す構成図である。換言すれば、図 3 はサーバ 1 の記憶部に格納された複数の DB と、各 DB に関連付けられた制御部の機能に着目した概略説明図である。

【 0 0 1 8 】

さて、サーバ 1 の機能は、興行情報、応募者名、応募総数、オークション情報等を管理する情報管理部 18 と、この情報管理部 18 の管理情報、当選確率ルール等の信号に基づいて制御する各種機能とに区別することができる。そこで、図 3 及び図 4 を参照にして各 DB と、各種機能と、顧客端末 4 の表示画面 7 との関

連について説明する。

【 0 0 1 9 】

3 1 は興行情報 D B で、この興行情報 D B 3 1 は興行情報記憶部 1 7 に格納されている。興行情報送信機能 3 2 は、興行情報 D B 3 1 に記憶されているデータの内容を顧客端末 4 に対して出力する。顧客端末 4 の表示画面 7 には、興行情報送信機能 3 2 から送られた信号が興行情報画面 3 3 として現れる。この興行情報画面 3 3 に現れた内容が、いわば興行情報 D B 3 1 のデータ構造である（図 5）。なお、特に図示しないが、サーバの興行情報 D B には、当該興行のチケットの応募に関しては「抽選方式」と「オークション方式」の選択の仕方がある旨の情報も格納しているので、本実施例の興行情報送信機能 3 2 は、当該興行のチケットの応募に関しては「抽選方式」と「オークション方式」の選択の仕方がある旨を顧客端末 4 の表示画面に示すための興行情報も送信する。

【 0 0 2 0 】

3 4 は購入手続情報 D B で、この購入手続情報 D B 3 4 は応募者等の情報記憶部 2 5 に格納されている。チケットの申込手続送信機能 3 5 は、購入手続情報 D B 3 4 に記憶されているデータの内容を顧客端末 4 に対して出力する。顧客端末 4 の表示画面 7 には、申込手続送信機能 3 5 から送られた信号が申込データ入力画面 3 6 として現れる。この申込データ入力画面 3 6 に現れた内容が、いわば購入手続情報 D B 3 4 のデータ構造である（図 7）。

【 0 0 2 1 】

2 7 は当選確率ルールである。この当選確率ルール 2 7 の計算式に関しては、当該興行で発売するチケットの枚数が、当該興行の応募総数の比率に対応して「抽選方式」と「オークション方式」に平等ないし平等的に振り分ける計算式となっている。当選確率送信機能 3 7 は、カウント手段 2 6 を介して当該興行の応募総数が判明した段階で、当選確率ルール 2 7 に基づいて得られた当選確率情報を顧客端末 4 に対して出力する。顧客端末 4 の表示画面 7 には、当選確率送信機能 3 7 から送られた信号が当選確率表示画面 3 8 として現れる。この当選確率表示画面 3 8 の内容は、図 8 に示すとおりである。

【 0 0 2 2 】

39は選択肢送信機能で、この選択肢送信機能39は、購入手続情報DB34に格納されている選択情報を顧客端末4に対して出力する。顧客端末4の表示画面7には、選択肢送信機能39から送られた信号が選択肢画面40として現れる(図9)。

【0023】

41は抽選方式選択者情報DB、42はオークション方式選択者情報DBである。抽選方式選択者情報DB41には抽選方式を選択した応募者のデータが、一方、オークション方式選択者情報DB42にはオークション方式を選択した応募者のデータがそれぞれ格納される。抽選方式選択者情報DB41及びオークション方式選択者情報DB42は、応募総数のデータと共に応募者等の情報記憶部25に記憶される。

【0024】

43はオークション会場等の記憶部29に格納されたオークション会場DBである。このオークション会場DB43のデータの内容は、オークションの進捗状況送信機能44により顧客端末4に送られる。顧客端末4の表示画面7に現れるオークションの進捗状況画面45は、図10の通りである。

【0025】

46は落札手段である。この落札手段46はオークション会場に参加した応募者を対象にして当選者を確定する。47は落札手段46及び抽選手段28により確定したそれぞれの当選者を顧客端末4に通知する当選通知送信機能である。48は前記当選者名及びチケットの販売価格を格納する当選者・販売価格DBである。49はカウント手段26等に基づき、応募総数、選択者、経過時間、決済数などをカウントする機能である。50は応募者識別手段50で、この応募者識別手段50は、本実施例では、抽選方式選択者情報DB41に登録された応募者が、さらにオークション会場にも参加した場合に、公平の観点からそれを防止するチェック機能を果たす。もちろん、実施例によっては、抽選方式に落選した人が、オークション会場に参加することができるようなシステムにしても良いから、このような場合には応募者識別手段50は必須要件ではない。

【0026】

次にデータ構造について説明する。本発明のサーバ1は、インターネット3でのチケットの販売に関し、アクセスしてきた顧客端末4に対して「抽選方式」か「オークション方式」かのいずれか一方を選択するように促す。したがって、興行情報DBのデータ構造にも、選択に関連する欄が設けられている。

図5は興行情報DB31のデータ内容を模式的に示す説明図である。以下、歌と音楽の演奏で有名なサザン・オールスターズのコンサートを例に挙げて説明する。

【0027】

51は興行の題名エリア（例えばクリスマス・スペシャル）、52は出演者名エリア（例えば桑田桂祐）、53は開催日エリア（例えば12月22日、12月23日、12月24）、54は会場エリア（例えば札幌ドーム）、55はチケット料金エリア（例えば5,000円）、56は全希望者を対象にする申込受付期間エリア（例えば11月1日～11月10日）、57は前記申込期間内に申し込んだ人並びに当選確率を知った人が、「抽選方式」か「オークション方式」のいずれを選択する選択期間エリア（例えば11月11～11月15日）、58は前記抽選方式の抽選日エリア（例えば11月16日）、59は実際にオークションを実施するオークション期日エリア（例えば11月17～11月20日）である。

【0028】

興行情報DB31のデータ内容は、顧客端末4がサーバ1のホームページにアクセスし、例えば出演者名リスト、題名リストなどの案内画面を介して見ることができる。この時、特に図示しないが、アブストラクト画面で、本発明の特徴事項を見ることがもできる。しかして、今仮に顧客5が顧客端末4の表示画面7で「桑田桂祐」の興行情報画面33を見た時は、題名エリア51の題名が同じでも、数日コンサートが開催される旨が「行」で示されている。

【0029】

図6は個別詳細情報の構成例を示す。この個別詳細情報31aは、索引的な興行情報DB31の下層の情報である。したがって、顧客5が興行情報画面33内に希望するコンサートがあった時に当該興行情報画面33の特定の箇所をクリックすることにより、この個別詳細情報31aを見ることができる。この個別詳細

情報 3 1 a は、左側に興行内容特定項目エリア 6 0 があり、一方、右側に特定項目に対応する興行条件エリア 6 1 がある。また、これらのエリアの下方にチケットの組に関する注意書きエリア 6 2 と、申し込み導入エリア 6 3 がある。

【 0 0 3 0 】

前記注意書きエリア 6 2 には、「一人でチケットを何枚購入することができるか」についての注意が示されている。また前記申し込み導入エリア 6 3 をクリックすると、図 7 で示す申込データ入力画面 3 6 が現れるようになっている。

図 6 のデータ内容は、顧客 5 が 1 2 月 2 4 日の「桑田桂祐」のコンサートを選ぶと現れる。例えば図 5 の開催日エリア 5 3 の 1 2 月 2 4 日をクリックすると、1 2 月 2 4 日のクリスマス・スペシャルの詳細が現れる。

【 0 0 3 1 】

図 7 は申込データ入力画面 3 6 で、この申込データ入力画面 3 6 には、顧客 5 に対して個人情報を入力するように促す個人情報入力エリア 6 5 と、当該興行の内容項目ないし興行条件を示した契約条件エリア 6 6 と、オークション情報エリア 6 7 とが設けられている。

しかして、前記オークション情報エリア 6 7 には、「締め切り期間経過後に当該興行の応募総数或いは当選確率が判る旨、応募者は二つの選択肢がある旨、（a）神頼みのように抽選方式に残るか、（b）またはオークション方式のいずれかを選択しなければならない旨、選択期間、抽選日、オークション実施期間、オークション方式の適格条件など」が示されている。

【 0 0 3 2 】

なお、本発明は、サーバ 1 が通信網 3 を介して顧客端末 4 に入場券の申し込みをし、一方、顧客端末 4 の表示画面 7 を見た顧客 5 が、サーバの申し込み条件（内容）を納得した上で、「抽選方式」か、それとも「オークション方式」かの少なくとも 2 通りの購入方法を選択することに特徴があるので、この特徴事項は、前述したように、興行情報画面 3 3 でも示すことができる。

【 0 0 3 3 】

このように、本発明の実施例では、顧客 5 が申込データ入力画面 3 6 に必要な事項を入力し、「最終申込ボタン」をクリックして申込が完了する以前に、「当

該興行の当選確率（或いは応募総数）が判明した後に、当該興行のチケットをどうしても欲しい人には、定価よりも高くはなるが、もう一つの購入方式を提供する旨」を予め告知する点に特徴がある。なお、申込データ入力画面 3 6 は、前述したように応募者等の情報記憶部 2 5 に格納されている購入手続情報 DB 3 4 のデータの内容に対応している。

【 0 0 3 4 】

図 8 は当選確率表示画面 3 8 の一例を示す。この当選確率表示画面 3 8 は、上方から順番に当該興行に関する応募総数エリア 7 0 と、販売チケット数エリア 7 1 と、当選確立エリア 7 2 とが設けられている。顧客 5 は、申込受付期間終了後に、当選確率表示画面 3 8 により当該興行の人気度を知ることができる。この時、顧客（ここでは全応募者）5 は、表示画面 8 を介して当選確率表示画面 3 8 と共に、選択肢画面 4 0 を見ることができる。もちろん、実施例によっては、オークション方式に参加する人だけが当選確率表示画面 3 8 をみることができるようにしても良い。

【 0 0 3 5 】

図 9 は選択肢画面 4 0 の一例である。この選択肢画面 4 0 は、注意事項エリア 7 5 と、抽選方式に残るボタン領域 7 6 と、これに対してオークション会場に入るボタン領域 7 7 とが設けられている。前記注意事項エリア 7 5 には、「一方いずれかを選択すること、両方を選択した場合には無効になる、後日チケット・ゲッターやダフ屋であることが判明した場合には、以後チケット取得適格を喪失すること、抽選方式は抽選手段 2 8 により公平に行うこと、いずれの方式を選択しても当選確率は変わらないこと、オークション会場の開始日時と時間はいつであるかなど」が明記されている。

【 0 0 3 6 】

図 1 0 はオークション会場画面の一例としての進捗状況画面 4 5 である。この進捗状況画面 4 5 には、現在の時間を示す時間エリア 8 0 と、振り分けられたチケットの現時点での価格を示す現在価格エリア 8 1 と、ウォッチング中の購入希望者数の合計を示す購入希望者数エリア 8 2 と、購入希望の意思を表示するための購入希望ボタン領域 8 3 が設けられている。

【 0 0 3 7 】

図 1 1 は当選通知画面 9 0 である、この当選通知画面 9 0 には、応募した興行内容を示す興行エリア 9 1、抽選方式及びオークション方式にそれぞれ当選した当選者の氏名を示す氏名エリア 9 2、チケットの種別や値段を示す当選チケット情報エリア 9 3、決済方法を示す決済エリア 9 4 などが設けられている。

図 1 2 は顧客端末 4 とサーバ 1 との主たる処理の流れを示す説明図である。なお、サーバ 1 内の信号のやり取りも含む。

【 0 0 3 8 】

まず S 1 では、顧客が顧客端末 4 を介してサーバ 1 にアクセスする。顧客 5 はサーバ 1 に接続すると興行情報情報 DB 3 1 に格納されている興行情報 a を見ることができる。そこで、S 2 では、サーバ 1 は顧客端末 4 からの要求により興行情報送信機能 3 2 を介して興行情報 a を顧客端末 4 に送信する。顧客 5 は、図 5 で示すような興行情報画面 3 3 を見る事が出来る。そして、顧客 5 は興行情報画面 3 3 の中に希望する興行があれば、興行情報画面 3 3 の中の所定箇所をクリックすることにより、下層の個別詳細情報を見ることが出来る（図 6）。

【 0 0 3 9 】

S 3 では、サーバ 1 は顧客端末 4 からの要求により申込手続送信機能 3 5 を介して購入手続情報 b を顧客端末 4 に送信する。顧客 5 は、図 7 で示すような申込データ入力画面 3 6 を見る事が出来る。そこで、顧客 5 は操作手段 8 を介してサーバから促された個人情報を個人情報入力エリア 6 5 に入れる。

【 0 0 4 0 】

S 4 では、顧客 5 はオークション情報エリア 6 7 に示されている事項を理解し、かつ、入力が完成したならば、「最終申込ボタン」をクリックし、当該入力データ c をサーバ 1 に送信する。サーバ 1 は顧客端末 4 から当該入力データ c を受取ると、カウント手段 2 6 を介して「応募」として取扱い、かつ購入手続情報 DB 3 4 に更新登録する。

【 0 0 4 1 】

S 5 では、サーバ 1 は当該興行の申込受付期間 5 6 が経過した後に、当選確率ルール 2 7 に基づき当該興行の当選確率を算定し、当選確率送信機能 3 7 を介し

て当選確率情報 d を顧客端末 4 に送信する。この時サーバ 1 は選択肢送信機能 3 9 を介して同時に選択肢情報 e も顧客端末 4 に送信する。したがって、顧客 5 は、顧客端末 4 の表示画面 7 で、図 8 で示すような当選確率表示画面 3 8 と、図 9 で示すような選択肢画面 4 0 をそれぞれ見ることができる。

【 0 0 4 2 】

図 1 3 は当選確率情報を送信した後にフロー図である。前述したのように、顧客 5 は、当選確率表示画面 3 8 を見た上で、選択期間内に (a) 抽選方式か、 (b) オークション方式かのいずれかを選択しなければならない。

【 0 0 4 3 】

S 6 では、サーバ 1 は顧客端末 4 から選択信号を受信し、かつ選択信号の種類に対応して応募者等の情報記憶部 2 5 に登録する。この場合、図 3 で示すように抽選方式選択者情報 DB 4 1 には抽選方式を選択した抽選者データが、一方、オークション方式選択者情報 DB 4 2 にはオークション方式を選択したオークション者データがそれぞれ格納される。本実施例では、図 5 で示す申込受付期間内に応募した顧客 5 は、全て応募者等の情報記憶部 2 5 に登録される。そして、後日オークション会場に参加することができる人は、原則として応募者等の情報記憶部 2 5 に参加した人に限定される。

【 0 0 4 4 】

ところで、本実施例では、抽選方式選択者情報 DB 4 1 に登録された応募者が、さらにオークション会場にも参加する可能性があるので、応募者識別手段 5 0 でチェックしている。したがって、抽選方式で落選した人、抽選方式で当選した人などがオークションの参加を希望しても応募者識別手段 5 0 で除外される。

S 7 では抽選方式選択者情報 DB 4 1 に登録された応募者を対象にして抽選日に抽選手段 2 8 を介して抽選をする。

【 0 0 4 5 】

一方、S 8 はオークション方式選択者情報 DB 4 2 に登録された参加者を対象にしてオークション期日 (オークションを実施している時間帯の意味) 5 7 にオークション情報 f を進捗状況送信機能 4 4 を介して顧客端末 4 に送信する。顧客 5 は顧客端末 4 の表示画面 7 で、図 1 0 で示すような進捗状況画面 4 5 を見るこ

とができる。この進捗状況画面 9 0 の内容は、顧客端末 4 からの購入希望信号により時々刻々と変わる。このようにしてオークションの参加者が増えることによりチケットの値段が上昇するが、やがて、高値が停止した段階で、当選確率の範囲内で多数の人が落札する。

【0 0 4 6】

S 9 では落札者及び当選者を「当選者情報 g」とし、当選通知送信機能 4 7 を介して顧客端末 4 に送信する。この時、サーバ 1 は当選者情報 g を当選者・販売価格 DB 4 8 に登録する。顧客 5 は顧客端末 4 の表示画面 7 で、図 1 0 で示すよう当選通知画面 9 0 を見ることができる。

【0 0 4 7】

【実施例】

本実施例では、サーバ 1 は応募総数が確定後に「抽選方式」と「オークション方式」の何れかを選択するように顧客 5 に促す。換言すれば、チケットの応募者（希望者）は、申込受付期間終了後に当該興行の当選確率を知り、かつ、選択期間内に考えたうえで「抽選方式」と「オークション方式」の何れかを選択する。

【0 0 4 8】

しかし、本発明の目的は、「ダフ屋」的行為を抑制する反面、チケットの希望者に公平にチケットを販売することであるから、申込受付期間内（例えば申込時）に、「抽選方式」と「オークション方式」の何れかを選択するように顧客 5 に促すようにすることもできる。この実施例の場合オークション方式を選択した人は、予め当選確率を知ることがではない。しかし、販売者 2 a は、経験則として当該興行の人気度、興行場所、値段等を知っているため、サーバ 1 の記憶部にさらに「当選確率予想 DB」を設け、この当選確率予想 DB の予想情報を、当選確率予想情報送信機能を介して顧客端末 4 に送信しても良い。

【0 0 4 9】

また、少なくとも申込受付期間内（例えば申込時）に、「抽選方式」と「オークション方式」の何れかを選択方法があることをチケットの希望者に表示画面等で告知し、申込受付期間内にチケットを申し込んだ人に対しては締め切り後に抽選手段を介して自動的に抽選し、一方、応募総数が確定した段階で、オークショ

ン方式を希望する人に対しては当選確率を告知した上でオークションを実施しても良い。

【0050】

したがって、本発明の特徴は、応募総数の確定前後を問わず、チケットの購入時には、「抽選方式」と「オークション方式」の二通りがあって、そこには公平の原則のルールが働いている情報を、顧客端末に送信することである。

【0051】

以下は、本発明の特徴を理解してもらうための一例を具体的に説明する。前述したように、チケットの販売をインターネットで応募し、無作為抽選方式で行う。主催者（販売者）は、チケットの金額と販売枚数を決める。仮に全席5,000円で10,000枚を発売する。購入希望者を募った結果、50000人の応募があったとする。この時点で主催者は応募者全員に応募総数を知らせる。つまり、当該興行の当選確率が20%であることを応募者全員に伝えた上で、応募者に二つの選択肢を次のように提示する。

（1）そのまま20%の可能性を信じてチケットが送られてくることを祈りながら待つ。

（2）次のステージ、オークション会場に入る。

以上のように、あくまで応募者の自由な意思で前記（1）、（2）の選択肢を選んでもらう。これは応募者の「エキストラ・チャージを払っても欲しい、手に入りたい」というニーズに応えるものであり、主催者がより儲けようという考えからではない。

【0052】

仮に（1）に残った人が45000人（90%）で、（2）のステージに進むという意思表示をした人が5000人（10%）だった場合、チケット数10000枚は、その比率に応じて抽選用に9000枚、オークション用に1000枚という振り分けになる。

従って、抽選方式を選択した顧客の当選確率は、全く或いは著しく変わることはない。また、オークション参加者は前記抽選者と同様の確率でステージ、オークション会場に入ることができる。

【 0 0 5 3 】

オークションは通常のやり方で値段を上位 1 0 0 0 人が残るまで上げたところで落札となる。あまりに値段が上がりすぎて「法外な値段」になることを主催者として懸念される場合は、あらかじめセリの上限值を設定し、上限値まで残った人達で最抽選を行うことを顧客に知らせておく。それでも、当選確率は単純抽選よりも高くなっているわけであるから、参加者は納得の筈である。

【 0 0 5 4 】

【発明の効果】

以上の説明から明らかなように、本発明にあっては、顧客は自らの意志で抽選方式、オークション方式のどちらかを選ぶことができるので、結果として主催者の収益も増大し、第三者の「ダフ屋」的行為を減少させることができる。

【 0 0 5 5 】

図 1 4 は本発明の効果を示す説明図である。需要が供給を上回るチケットの販売方法として無作為抽選が普通一般である。これは世間にくじ引きが一番公平であると考えられているからである。しかしながら、世間には無作為抽選方式を望まない人達が結構いる。このような人達は、例えばある芸能人のファンクラブに所属している場合が多く、どうしてもチケットを購入することを希望する。そのために第三者の「ダフ屋」的行為が発生する。これを防止する対策としてオークション制度が考えられる。

【 0 0 5 6 】

普通のオークションは一つの商品があって、それを欲しい人達がいくらだったら買っても良いという値段を提示していき、最高値をつけた人が落札するというものがある。

従って、本発明においても、オークション会場では、例えば 1, 0 0 0 枚のチケットに対して 5, 0 0 0 人のオークション希望者を 1, 0 0 0 人に絞っていく過程の仕組みは同じである。

【 0 0 5 7 】

しかして、オークション会場において、仮に当該興行のチケットが「1 5, 0 0 0 円」で落札されたとする。ここで考えられるのは、落札した 1, 0 0 0 人の

中でもっと高額の値段でも買うという人がいる筈である。説明の便宜上 1, 0 0 0 0 人で切ったので表れないが、実際にはこの額なら買っても良いという値段とその人数は、図 1 4 に示すようなグラフになると予想される。

【0 0 5 8】

図 1 4 の横軸が人数である。図 4 に於いて、オークションに残った 1, 0 0 0 人の中にも 2 0, 0 0 0 円までなら出しても良いと思う人もいる筈である。極端な一握りの人達（例えば 5 ～ 1 0 人）は、8 万、9 万でもという人もいる筈である。

【0 0 5 9】

しかし、本発明の目的は、主催者の利益追求でもなく、第三者の「ダフ屋」的行為を減少させることにあるから、通常のオークションのメカニズムを利用しながら、当選確率の範囲内（幅のある範囲内の意味）で人数を絞るので、オークションの落札価格は、「図 1 4 黒色 P の範囲内の値段」に落ち着く。したがって、当該チケットの当初の値段に比して一握りの人達に極端な値段（例えば 8 万）で落札することはない。落札者は、抽選方式による当選者よりも高いけど、比較的にリーズナブルな価格（例えば 1 5, 0 0 0 円）で希望のチケットを購入することができる。

【0 0 6 0】

したがって、結果として主催者の収益も増大し、第三者の「ダフ屋」的行為を減少させることができる。

【図面の簡単な説明】

図 1 乃至図 1 3 は本発明の第 1 実施例を示す各説明図。図 1 4 は本発明の効果を示す説明図。

【図 1】顧客端末とサーバとの関係を示す説明図。

【図 2】本発明の基本的な構成例を示す説明図。

【図 3】サーバの制御部の機能を示す構成図。

【図 4】サーバの制御部の機能と顧客端末の表示画面との関係を示す説明図。

【図 5】興行情報 D B 構造図。

【図 6】個別詳細情報の説明図。

【図 7】 購入手続情報 D B 構造図。

【図 8】 当接確率表示画面の説明図。

【図 9】 選択肢画面の説明図。

【図 1 0】 オークション会場の進捗状況説明図。

【図 1 1】 当選通知画面の説明図。

【図 1 2】 興行情報～選択肢情報の提供までのフロー図。

【図 1 3】 選択進行～当選者情報までのフロー図。

【図 1 4】 本発明の効果を示す説明図。

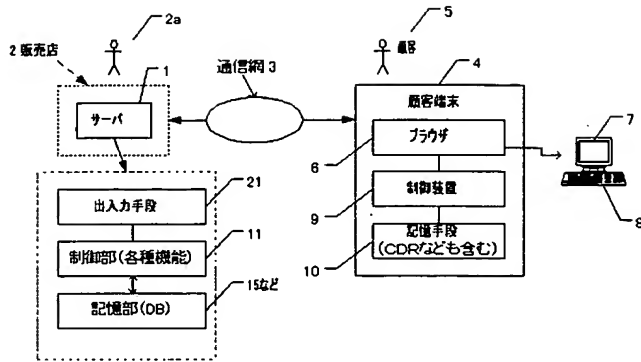
【符号の説明】

1 …サーバ、2 …販売店、3 …通信網、4 …顧客端末、5 …顧客、6 …ブラウザ、7 …表示画面、8, 1 3 …操作手段、9 …制御装置、1 0 …記憶手段、1 1 …制御部、1 2 …時計、1 5 …メインプログラム記憶部、1 7 …興行情報記憶部、1 8 …情報管理部、1 9 …印刷手段、2 0 …表示手段、2 1 …出入力手段、2 2 …作図プログラム、2 5 …応募者等の情報記憶部、2 6 …カウント手段、2 7 …当選確率ルール、2 8 …抽選手段、2 9 …オークション会場等の記憶部、3 1 …興行情報 D B、3 1 a …個別詳細情報、3 2 …興行情報送信機能、3 3 …興行情報画面、3 4 …購入手続情報 D B、3 5 …申込手續送信機能、3 6 …申込データ入力画面、3 7 …当選確率送信機能、3 8 …当選確率表示画面、3 9 …選択肢送信機能、4 0 …選択肢画面、4 1 …抽選方式選択者情報 D B、4 2 …オークション方式選択者情報 D B、4 3 …オークション会場 D B、4 4 …進捗状況送信機能、4 5 …進捗状況画面、4 6 …落札手段、4 7 …当選通知送信機能、4 8 …当選者・販売価格 D B、4 9 …応募総数、選択者等のカウント手段、5 0 …応募者識別手段、5 1 …題名エリア、5 2 …出演者名エリア、5 3 …開催日エリア、5 4 …会場エリア、5 5 …チケット料金エリア、5 6 …申込受付期間エリア、5 7 …選択期間エリア、5 8 …抽選日エリア、5 9 …オークション期日エリア、6 0 …興行内容特定項目エリア、6 1 …興行条件エリア、6 2 …注意書エリア、6 3 …申込導入エリア、6 5 …個人情報入力エリア、6 6 …契約条件エリア、6 7 …オークション情報エリア、7 0 …応募総数エリア、7 1 …販売チケット数エリア、7 2 …当選確立エリア、7 5 …注意事項エリア、7 6 …抽選方式に残るボタン領

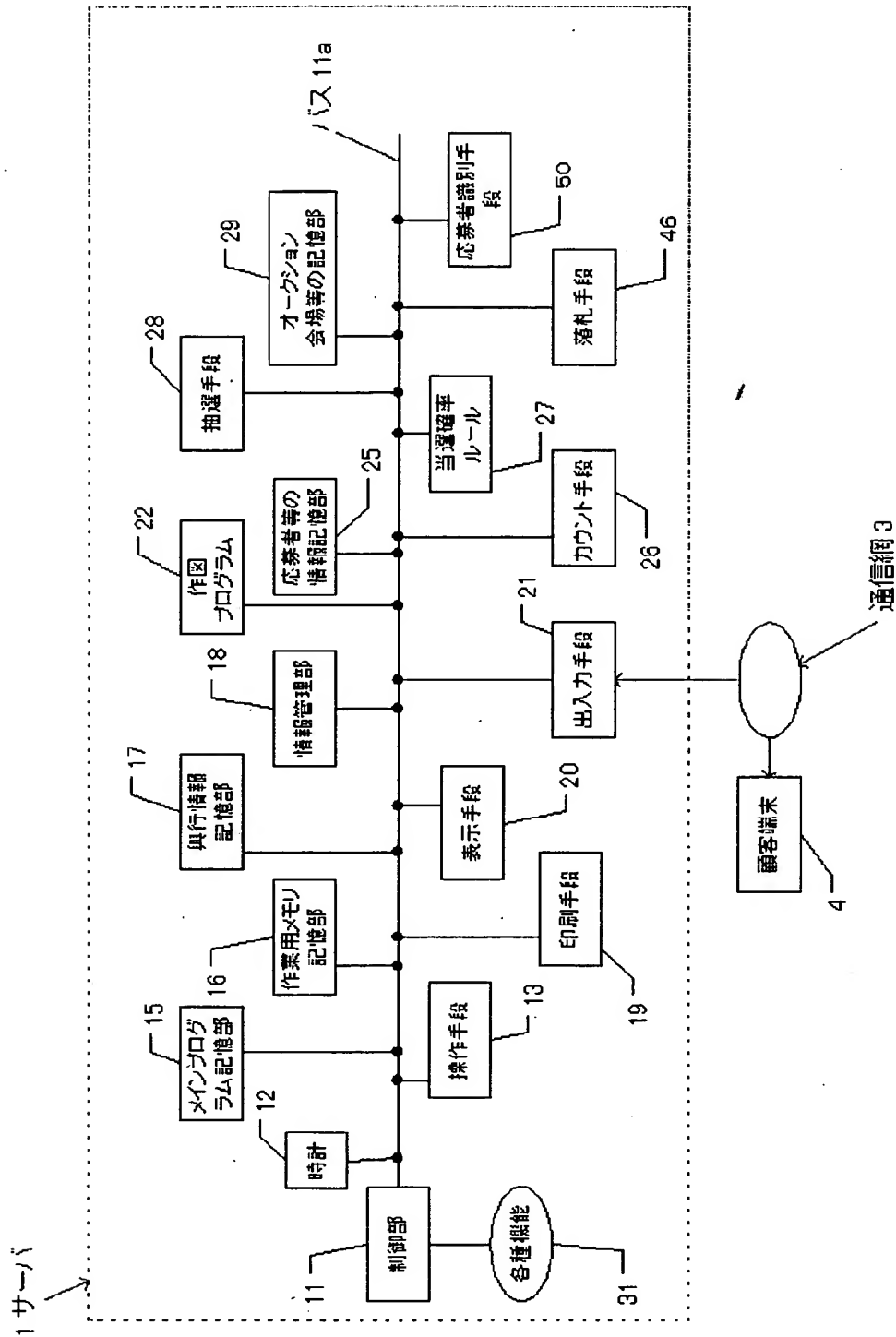
域、77…オークション会場に入るボタン領域、80…時間エリア、81…現在
価格エリア、82…購入希望者数エリア、83…購入希望ボタン領域、90…当
選通知画面、91…興行エリア、92…氏名エリア、93…当選チケットエリア
、94…決済エリア。

【書類名】 図面

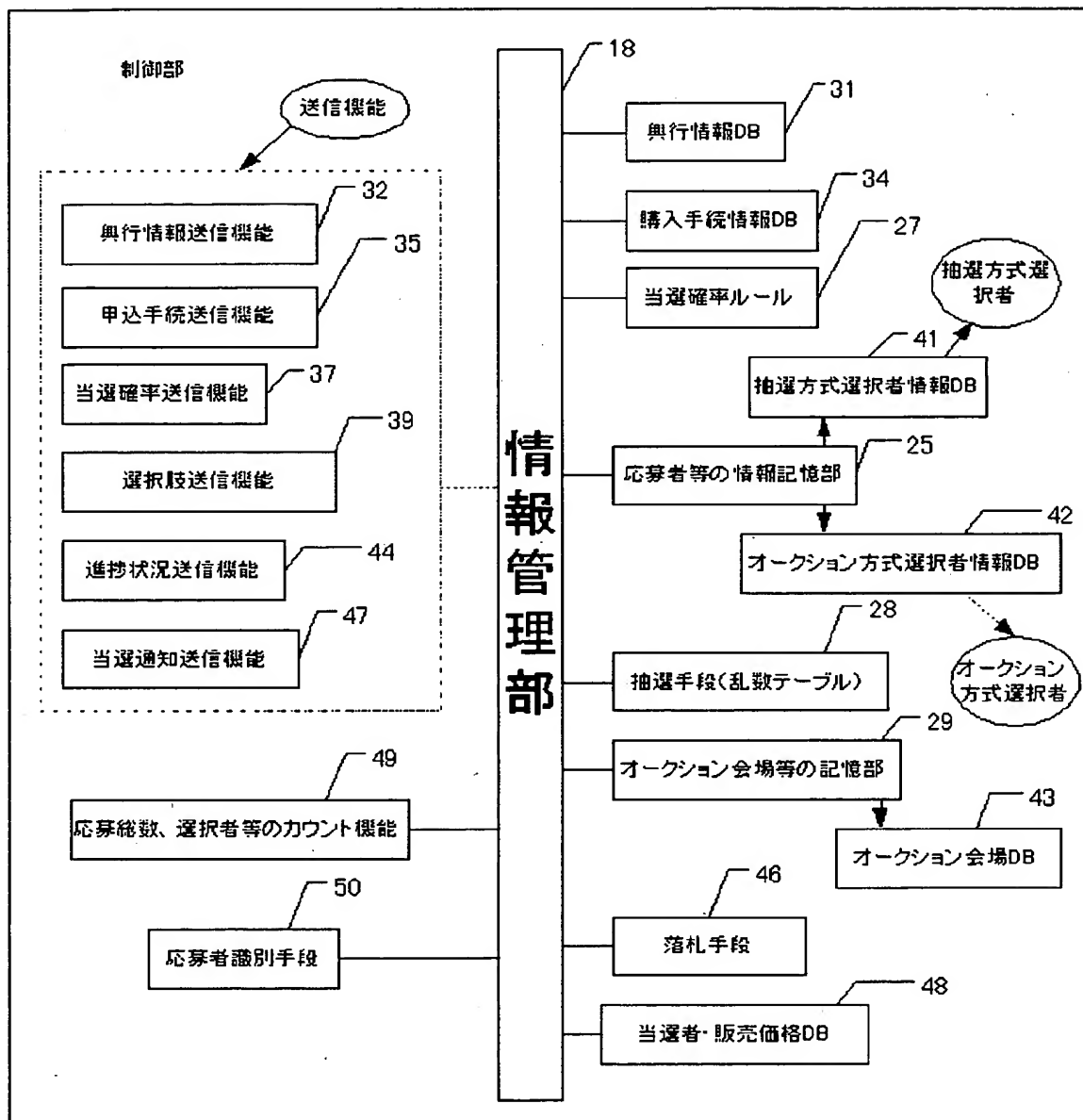
【図 1】



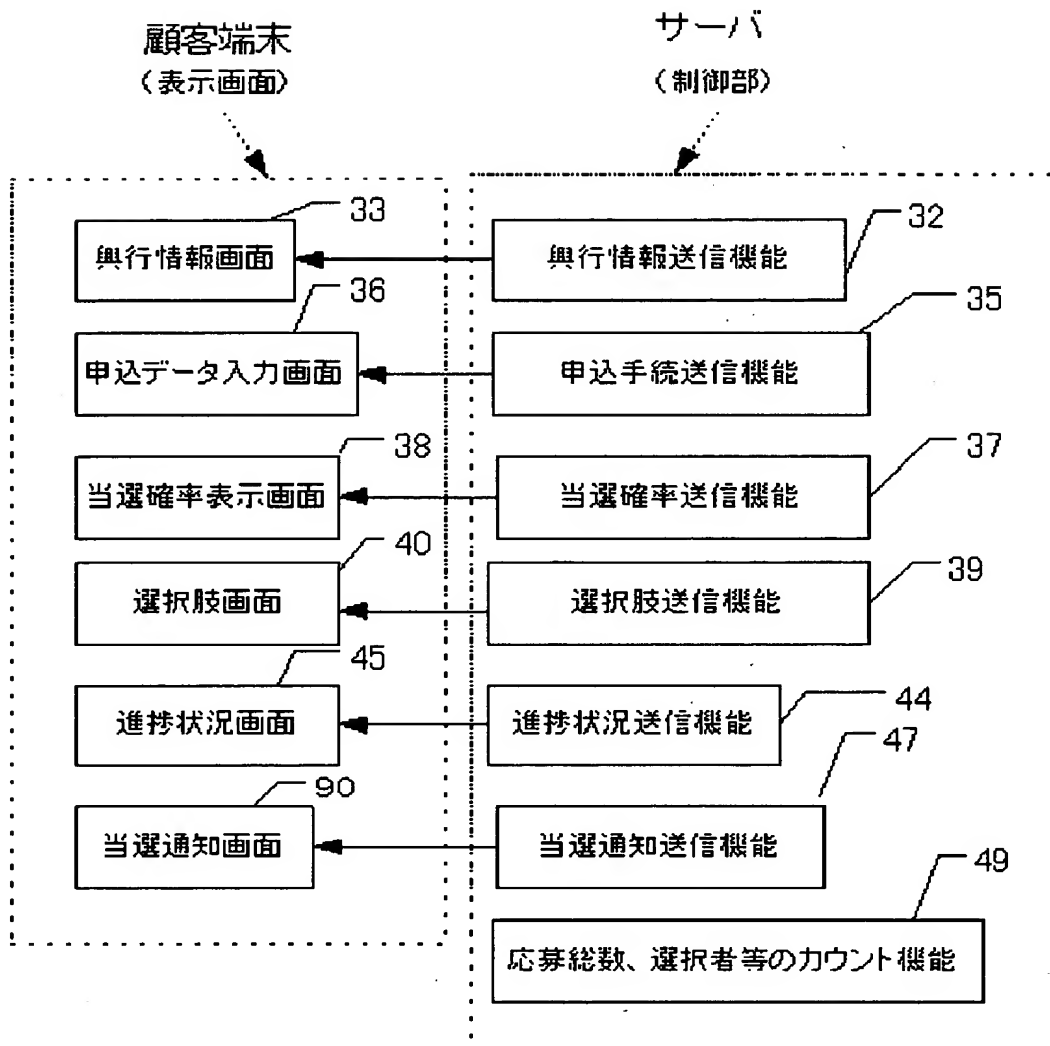
【図2】



【図 3】



【図 4】



【図5】

51 題名	52 出演者名	53 開催日	54 会場	55 料金
クリスマス スペシャル	桑田佳祐	12月22日	札幌ドーム	¥5,000
"	"	12月23日	"	¥5,000
"	"	12月24日	"	¥5,000
56 申込受付期間		選択期間	抽選日	オークション期日
11月1日～10日		11月11日～15日	11月16日	11月17日～20日
同上		"	"	"
同上		"	"	"

57 58 59

【図6】

33(31a)	
60 コンサート	クリスマス・スペシャル
アーティスト名	桑田佳祐
日時	12月24日
料金	¥5,000
販売枚数	10000枚
申し込み期間	11月1日～10日
注: チケットは2枚1組で1人につき1組としま す	
申しこむ: クリック・ボタン	

61 62 63

【図 7】

個人情報(氏名)		36(34)
生年月日、男女		
住所		
メール・アドレス		
申し込みコンサー ト	桑田(12月24日、……)	65
特記事項: 応募総数…、二つの選択肢…、 選択期間、…… 適格条件		66
		67

【図 8】

70	応募総数	25000名	38
71	販売チケット数	5000組(10000 枚)	
72	当選確率	20%	

【図 9】

75	注意事項	40
76	抽選方式に残るボタン領域	
77	オークション会場に入るボタン領域	

【図 1 0】

時間	1528
現在価格	¥6,800
購入希望者数	968名
購入希望ボタン領域	クリック・ボタン

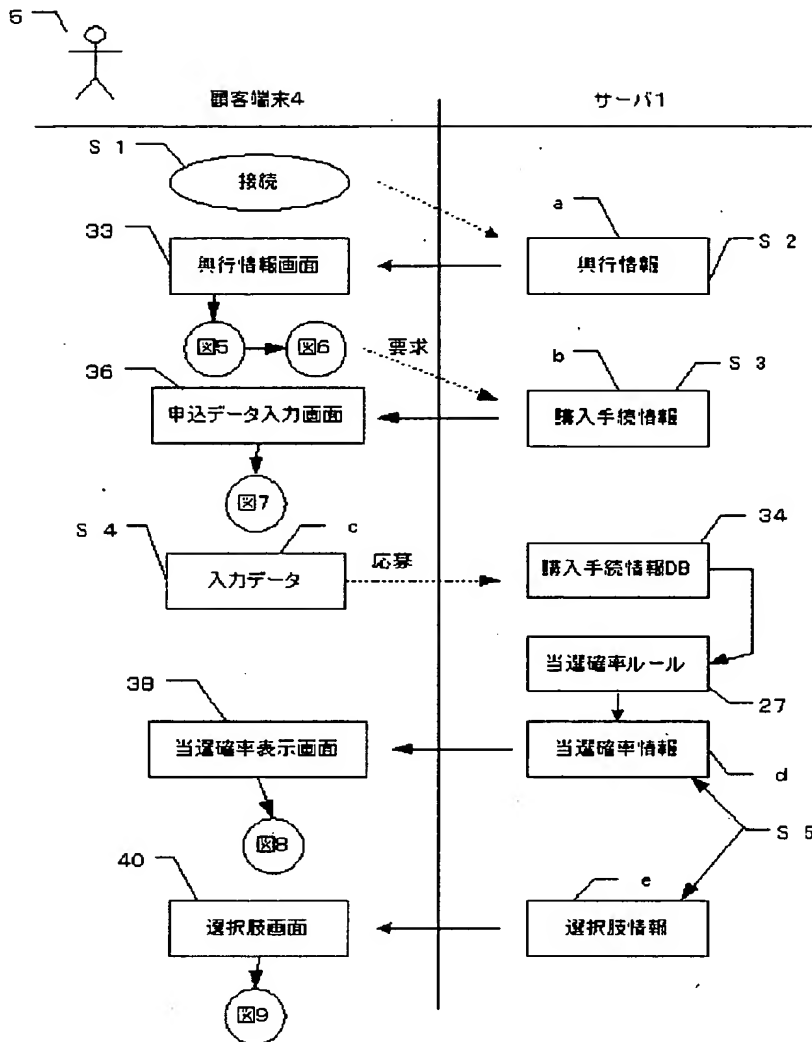
Diagram details: Label 80 points to the top of the table. Label 45 points to the top-right corner. Label 81 points to the first row. Label 82 points to the second row. Label 83 points to the bottom row.

【図 1 1】

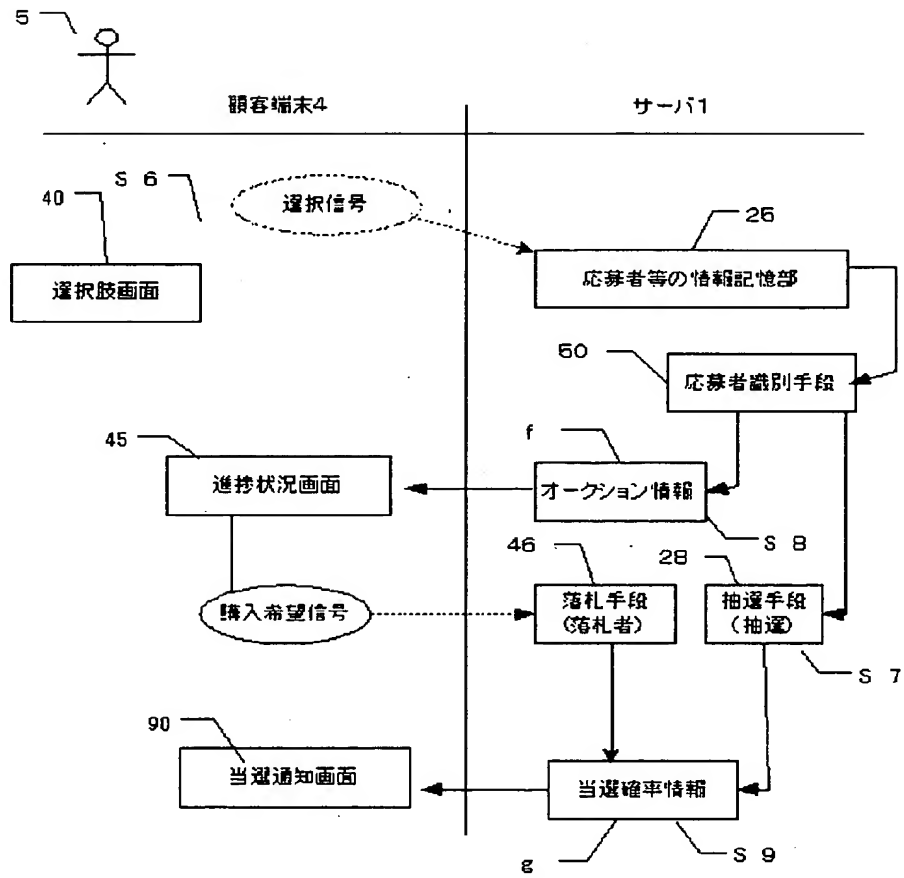
興 行
当選者氏名
当選チケット情報
決 済

Diagram details: Label 90 points to the top-right corner. Label 91 points to the first row. Label 92 points to the second row. Label 93 points to the third row. Label 94 points to the bottom row.

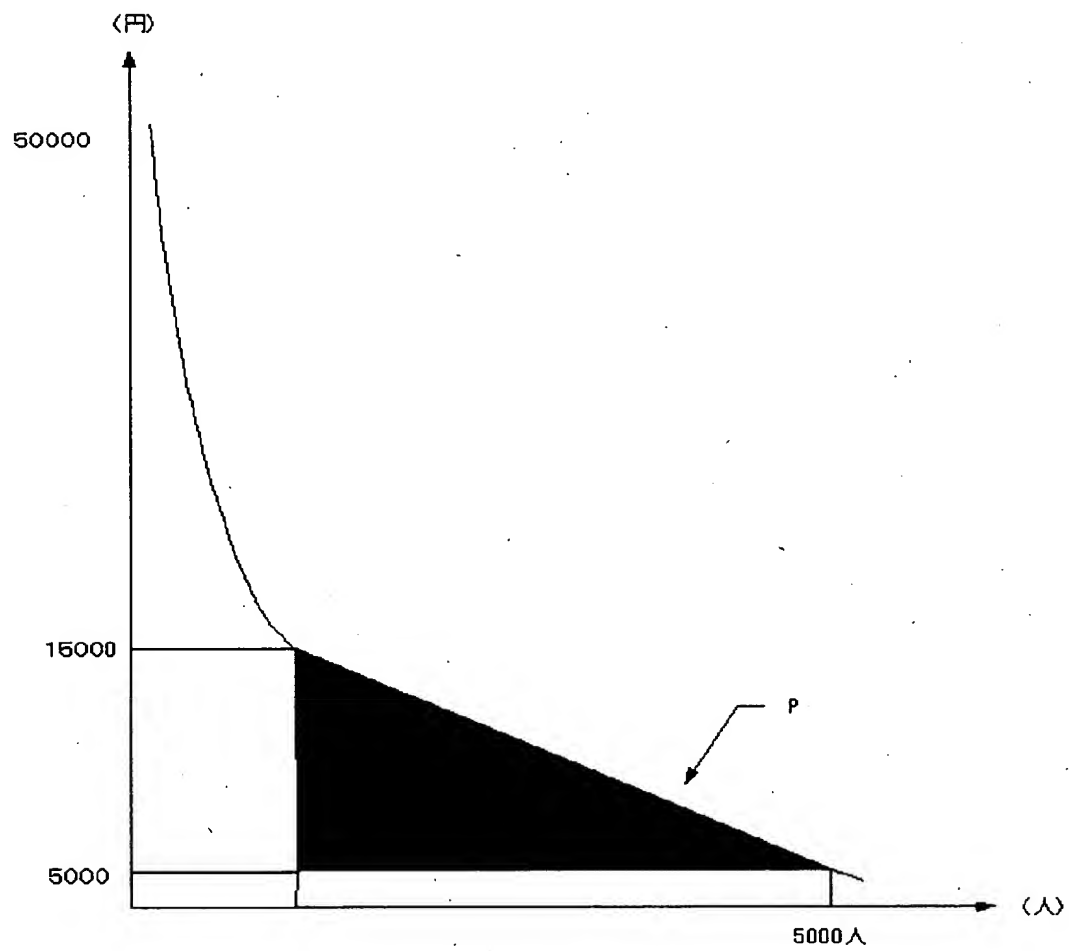
【図12】



【図13】



【図 14】



【書類名】

要約書

【要約】

【課題】 顧客は自らの意志で抽選方式、オークション方式のどちらかを選ぶことができるので、結果として主催者の収益も増大し、第三者の「ダフ屋」的行為を減少させること。

【解決手段】 サーバが通信網を利用して顧客端末に興行チケットの興行情報を提供する興行チケットの販売システムにおいて、サーバは、興行情報DBに格納されている興行情報を送信する興行情報送信機能と、購入手続情報DBに格納され、かつ当該興行のチケットの応募に関しては「抽選方式」と「オークション方式」の選択の仕方がある旨を顧客端末の表示画面に示す購入情報を送信する申込手続送信機能と、オークション会場に参加する応募者に対して応募総数とチケット販売枚数を基準とする当選確率ルールに基づいて得られた当選確率情報を送信する当選確率送信機能と、前記抽選方式を選んだ応募者に対しては抽選手段で抽選し、一方、オークション方式を選んだ参加者に対しては落札手段で落札し、落札者並びに当選者には当選した旨を送信する当選通知送信機能を備えた興行チケットの販売システム。

【選択図】 図3

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [501438522]

1. 変更年月日 2001年11月12日
[変更理由] 新規登録
住 所 東京都世田谷区深沢5-2-9-504
氏 名 有限会社ホワイト・リリー